



Udgiverens bemærkning:
Dette spil bruger de engelske udgaver af person- og stednavne.

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Se regelvideoen

*Spiller du som Ringens broderskab for at forsvare de frie folkeslag og ødelægge Herskerringen?
Eller spiller du som Sauron i jagten på Frodo og Sam, mens du sender dine hære ud mod fjendens byer?
Midgårds skæbne hviler i dine hænder!*

OVERSIGT OG MÅL

Et spil over tre på hinanden følgende bøger, der forløber på samme måde. Når det er din tur, skal du forøge dine færdigheder, samle din skat, udbrede din tilstedeværelse i Midgård, samle folkeslagene til din sag eller bringe Herskerringens skæbne nærmere.

Du vinder straks spillet ved at opfylde en af disse tre sejrsvilkår:

- ★ afgøre Herskerringens skæbne,
- ★ få støtte fra 6 forskellige folkeslag,
- ★ erobre Midgård.

INDHOLD

<p><i>Bogkort</i></p> <p>×69</p>	<p><i>Landmærker</i></p> <p>×7</p>	<p><i>Centralt spillebræt</i></p> <p>×1</p>	<p><i>Eventyret om Ringen-spor</i></p> <p>i 4 dele</p>	<p><i>Mønter</i></p> <p>×30</p>
<p><i>Alliancebrikker</i></p> <p>×18 (3 pr. folkeslag)</p>	<p><i>Enheder og fæstninger til Broderskabet</i></p> <p>×15 ×7</p>	<p><i>Enheder og fæstninger til Sauron</i></p> <p>×15 ×7</p>	<p><i>Spilleroversigt</i></p> <p>×1</p>	<p><i>Regelbog</i></p> <p>×1</p>



Symboler til farveblinde

For at hjælpe alle med farveblindhed uanset type har hver farve i spillet et tilhørende symbol:

- ◆ Grå
 ● Gul
 ■ Blå
 ▲ Grøn
 ✕ Rød
 ★ Lilla



OPSÆTNING



- ① Vælg eller bestemt tilfældigt, hvem der spiller Broderskabet, og hvem der spiller Sauron. Placér dine **enheds- og fæstningsbrikker** foran dig.
- ② Placér det **centrale spillebræt** mellem dig og din modstander ved siden af det centrale spilleområde.
- ③ Placér **2 af Broderskabets enheder** i Arnor og **2 af Saurons enheder** i Mordor.

- ④ Saml **Eventyret om Ringen-sporet** som vist i billedet til højre, og placér det under det centrale spillebræt.

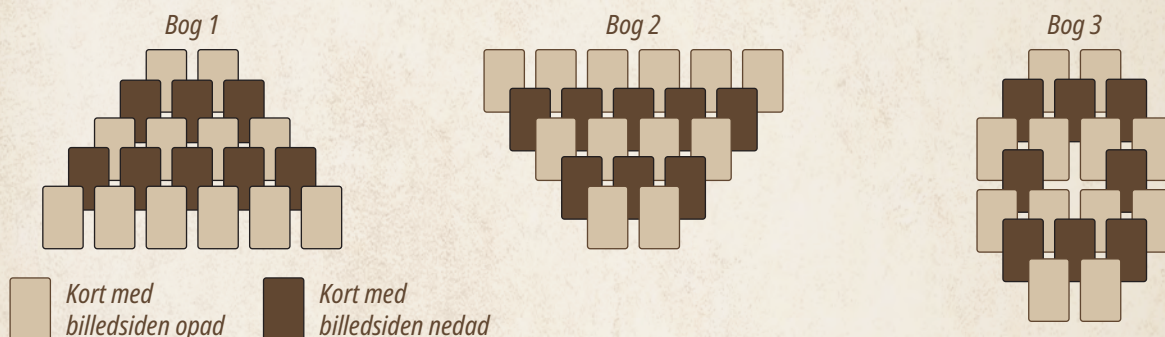


- ⑤ Broderskabsspilleren tager **3 mønter**, og Sauronspilleren tager **2 mønter**. Lav en **fællesbeholdning** af de resterende mønter.
- ⑥ Sortér **alliancebrikkerne** i henhold til deres bagsider, og lav en stak for hvert folkeslag. Bland hver stak separat, og placér dem med billedsiden nedad over det centrale spillebræt i de dertilhørende indhak.
- ⑦ Bland **landmærkebrikkerne**, og placér 3 med billedsiden opad på bordet. Lav en stak med billedsiden nedad af de resterende landmærkebrikker.
- ⑧ Sortér **bogkortene** i 3 stakke i henhold til deres bagsider **P** (1), **R** (2) og **A** (3) og bland herefter hver stak for sig.

OVERSIGT OVER HVER BOG

Forberedelse af bogen

I starten af hver bog (1, 2 og til sidst 3) skal I placere kort fra den tilhørende bog i **det centrale spilleområde**, som vist på tegningen nedenfor (*påmindelse på siden af spillets æske*). Se nøje efter, da nogle kort skal placeres med billedsiden opad, og andre med billedsiden nedad. Placer de 3 resterende kort med billedsiden nedad, hvor der er afsat plads til bunken med brugte kort.

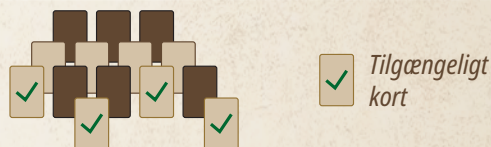


Turoversigt

Sauronspilleren begynder spillet, og så **skiftes de to spillere** til at **tage ture**, til spillet slutter. Når det er din tur, kan du enten **tage et bogkort** eller **tage en landmærkebrik**.

A. Tag et bogkort

Fra det centrale spilleområde skal du vælge et **tilgængeligt** kort, dvs. et kort, der ikke er delvist dækket af andre kort. Spil det foran dig, **eller** kassér det.



SPIL KORTET FORAN DIG

Betal kortets pris, om nogen (*se side 4*), og placér det i dit spilleområde. Du kan straks drage fordel af kortets effekt (*se side 5*).

Bemærk: Saml kortene foran dig i henhold til deres farve, så du stadig kan se deres effekt.

eller

KASSÉR KORTET

Placer kortet med billedsiden nedad i bunken med brugte kort, og tag et antal mønter fra fællesbeholdningen baseret på den nuværende bog:

- ★ Bog 1: 1 mønt
- ★ Bog 2: 2 mønter
- ★ Bog 3: 3 mønter

Afslut din tur ved at vende eventuelt nye kort, så de har billedsiden opad.

B. Tag en landmærkebrik

Vælg en af de tilgængelige brikker. Betal brikkens pris, om nogen (*se side 4*), og placér den i dit spilleområde. Placer straks en fæstning i den tilhørende region på det centrale spillebræt og drage fordel af brikkens andre effekter (*se spilleroversigten*).

Afslut derefter din tur uden at afsløre en ny brik.

En bogs afslutning

En bog slutter, **når det sidste kort fra denne bog er blevet taget**.

Forbered kortene til næste bog i henhold til følgende diagram, og vend nye landmærkebrikker, til der er 3 med billedsiden opad (hvis muligt).

Fortsæt herefter spillet som normalt.

Bemærk: Da I skiftes til at tage ture, er det ikke samme spiller, der slutter med turen i én bog og begynder med den i den næste, medmindre vedkommende bruger en "Tag en tur mere"-effekt (se spilleroversigten).

KORTS OG BRIKKERS PRISER

Mønter

Nogle kort kræver, at du betaler nogle mønter til fællesbeholdningen.



Færdigheder

For at kunne spille landmærker og størstedelen af bogkortene, skal du have en eller flere Færdigheder (se side 5) i dit spilleområde.

Hvis du ikke har de(n) nødvendige færdighed(er), kan du betale **1 mønt** til fællesbeholdningen **pr. manglende færdighedssymbol**.



Bemærk:

- Der er ingen grænser for antallet af færdigheder, du må betale for til fællesbeholdningen i løbet af din tur.
- Hvis et kort ikke har en pris, kræver den ikke færdigheder eller mønter, så du kan spille det gratis.



Landmærksbrikker har en ekstra omkostning svarende til antallet af **fæstningsbrikker**, du allerede har på det centrale spillebræt. Derfor er den ekstra omkostning for dit første landemærke 0 mønter.



Kæder

Fra bog 2 kan visse kort spilles gratis via deres **kædesymbol**.

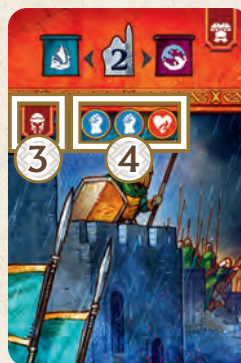
Hvis du har et kort med et matchende symbol i sit øverste, højre hjørne, kan du spille kortet gratis, uden at have de nødvendige færdigheder.

Bemærk: Hvis du ikke har det matchende kædesymbol, kan du stadig spille kortet normalt ved at betale dets færdigheds- og/eller møntpris.

Eksempel:



I bog 1 kan du spille dette kort gratis ①. Ud over dets effekt (se side 5) har det et kædesymbol ②.



I bog 2 kan du spille dette kort gratis, fordi du har det tilsvarende kædesymbol ③ på et af dine spillede kort. Ellers ville du skulle have de nødvendige færdigheder (eller betale 1 mønt for hvert manglende færdighedssymbol) ④.

KORTS OG BRIKKERS EFFEKT

Grå kort ♦ giver færdigheder, som lader dig spille andre kort og brikker i dit spilleområde. Du får **1 færdighed pr. symbol** afbildet. Hvert symbol kan kun bruges **én gang i hver af dine ture**.



List



Styrke



Mod



Lærdom



Lederskab



Hvis flere færdigheder er adskilt af en /, må du kun bruge **én af dem i hver af dine ture** (efter eget valg).

Gule kort ● giver dig straks mønter, som du kan bruge til at spille andre kort og brikker i dit spilleområde.



Tag antallet af mønter, der er vist på symbolet fra fællesbeholdningen.

Blå kort ▮ lader dig straks rykke frem på Eventyret om Ringen-sporet.



Flyt din figur ét felt frem på Eventyret om Ringen-sporet for hvert Ring-symbol.

Grønne kort ▲ repræsenterer Midgård's folkeslag, som du kan alliere dig med.



Elverfolket



Enterne



Hobbitterne



Menneskene

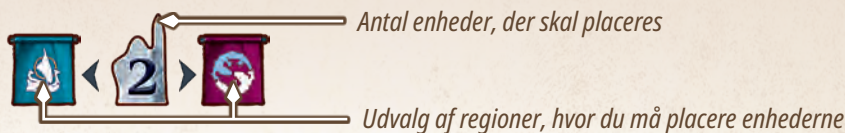


Dværgene



Troldmændene

Røde kort ✕ lader dig straks placere enheder i Midgård's regioner (se side 7). Vælg **én af de to regioner** afbildet med bannere på kortet, og placér **alle enhederne** i den valgte region.



Lilla kort ★ (kun tilgængelige i bog 3) lader dig straks udføre forskellige manøvrer.



Flyt 1 af dine enheder til en tilstødende region.



Din modstander mister 1 mønt.



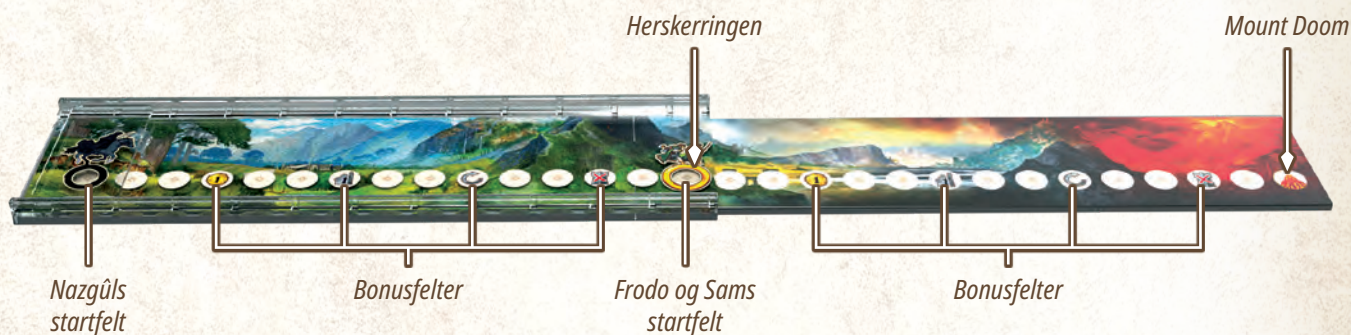
Fjern 1 af modstanderens enheder fra en valgfri region.

Landmærker lader dig straks placere fæstninger i Midgård's regioner (se side 7) og drage fordel af unikke effekter (se spilleroversigten).



Region, hvor du må placere en fæstning

EVENTYRET OM RINGEN



Når du rykker frem på Eventyret om Ringen-sporet, skal du skubbe din figur (Frodo og Sam for Broderskabsspilleren eller Nazgûl for Sauronspilleren) fra felt til felt.

Når du **når til eller passerer** et bonusfelt, må du straks drage fordel af feltets effekt (se spilleroversigten).

Bemærk: Stykket, der repræsenterer Nazgûl, er placeret oven på stykket, der repræsenterer Frodo og Sam. Der flytter Nazgûl sig også automatisk, når Frodo og Sam flytter sig. Med andre ord kan afstanden mellem de to hobbitter og Nazgûl kun blive mindre, aldrig større.



Eksempel: Som Broderskabsspiller spiller du et blåt kort med 2 Ring-symboler ①, der lader dig flytte Frodo og Sam 2 felter ②. De passerer et bonusfelt ③, der lader dig bruge dets effekt (i dette tilfælde tage 1 mønt fra fællesbeholdningen).

ALLIANCER

I løbet af spillet kan du smede alliancer med Midgård's folkeslag. For at gøre det skal du i dit spilleområde spille **grønne kort** med matchende eller forskellige folkeslagssymboler i henhold til følgende betingelser:

2 MATCHENDE FOLKESLAGSSYMBOLER

Så snart du har 2 matchende folkeslagssymboler, skal du tage de 2 øverste alliancebrikker for dette folkeslag og **vende dem**, så I begge kan se dem.

Vælg 1, som du placerer foran dig på bordet; du kan nu bruge dens effekt (se spilleroversigten). Placér den anden brik med billedsiden nedad **ovenpå** sin stak.

3 FORSKELLIGE FOLKESLAGSSYMBOLER

Én gang pr. spil, når du har 3 forskellige folkeslagssymboler, skal du tage den øverste alliancebrik fra hver af disse 3 folkeslag, og **vende dem**, så I begge kan se dem.

Vælg 1, som du placerer foran dig på bordet; du kan nu bruge dens effekt (se spilleroversigten). Placér de 2 andre brikker med billedsiden nedad **ovenpå** hver deres stak.

eller

Bemærk:

- Det samme folkeslagssymbol kan bruges til begge betingelser (2 matchende symboler og 3 forskellige symboler).
- Vis brikkerne, så I begge kan se dem. Der er ingen skjult information.

EROBRING AF MIDGÅRD



Når du placerer eller flytter en eller flere enheder, er der to mulige situationer:

- ★ **Hvis der ikke er nogen af fjendens enheder i regionen:** Der sker ikke noget.
- ★ **Hvis der er en eller flere af fjendens enheder:** Der udløses en **konflikt**. Hver spiller fjerner en af sine enheder og placerer den foran sig. Gentag, indtil mindst én spiller ikke har flere enheder i regionen.

Bemærk: En fjendtlig fæstning udløser ikke en konflikt, og den forhindrer dig ikke i at placere dine enheder i regionen. Det er derfor muligt for begge spillere at være tilstede i den samme region.

Når du udfører flere troppebevægelser, må du flytte den samme enhed flere gange eller dele dine troppebevægelser ud blandt flere enheder. For hver troppebevægelse må en enhed flyttes til en tilstødende region (en region, der er forbundet med en streg). Du skal udføre hver troppebevægelse uafhængigt af hinanden og løse alle konflikter, inden du går videre til næste troppebevægelse.



Eksempel: Du spiller et lilla kort, der giver dig 3 troppebevægelser ①. Den første lader dig flytte en enhed fra Enedwaith til Rohan ②. Da der er en fjendtlig enhed her, udløser det en konflikt, og I fjerner begge en enhed. Du bruger derefter din anden og tredje troppebevægelse til at sende endnu en enhed fra Enedwaith til Mordor ved at passere gennem Rohan ③.

SPILLETS AFSLUTNING

Der er tre sejrsbetingelser, der afgør spillet straks:

Eventyret om Ringen

For Broderskabet: Hvis Frodo og Sam **når Dommedagsbjerg**, ødelægger de Herskerringen, og du vinder straks spillet.

For Sauron: Hvis Nazgûl **indhenter Frodo og Sam**, tager de Herskerringen, og du vinder straks spillet.

Få støtte fra Midgårds folkeslag

Hvis du samler **6 forskellige folkeslagssymboler** på dine **grønne kort** får du støtte af Midgårds folkeslag, og vinder øjeblikkeligt spillet.

Bemærk: Ørnesymboler, som er til stede på en af Alliancebrikkerne, er et ekstra folkeslagssymbol, der tæller som 1 af de 6 krævede symboler til en Støtte-sejr.

Erobringen af Midgård

Hvis du er **tilstede i alle 7 regioner** (med en fæstning og/eller mindst 1 enhed), har du det militære herredømme over Midgård, og du vinder straks spillet.

Hvis ingen af disse tre sejrsbetingelser bliver opfyldt inden slutningen af bog 3, vinder spilleren, der er **tilstede i flest regioner** i Midgård (med en fæstning og/eller mindst 1 enhed). Ved uafgjort deler spillerne sejren.



HOLDET BAG

Designere: **Antoine Bauza og Bruno Cathala** • Illustrationer: **Vincent Dutrait**

Hele holdet: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgien • www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, events, items and places therein, are TM of Middle-earth Enterprises, LLC and used under license by Asmodee North America, Inc. and Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Dette materiale må kun anvendes til privat underholdning.



REPOS
PRODUCTION